MSX LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

AÑO II - 2.ª EPOCA - Nº 0 - Precio 850,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

Desde hace tiempo venimos recibiendo peticiones para que incluyéramos más utilidades y para que la revista tuviera más contenido. Pues bien, con el año nuevo empezamos a materializar estas peticiones.
Tienes en tus manos el nuevo formato de LOAD'N'RUN, que no es definitivo, sino que se irá ampliando paulatinamente.
Dentro encontrarás programas para jugar, para aprovechar mejor tu ordenador y también para ayudarte en el "cole". Podrás saborear un relato de ciencia-ficción y te enterarás de lo último en música, entre otras cosas.
Además de toda la ilusión del mundo para complacerte, hemos añadido un gran número de premios. Mira atentamente el interior de la caja que contiene la cassette..., y felicidades si resultas ser uno de los muchos afortunados. Si no es así, no te preocupes, cada mes tendrás la oportunidad de recibir un espléndido regalo.
Quiero finalizar esta breve introducción haciéndote una promesa: podrás comprobar por ti mismo como mensualmente vamos aumentando la calidad y originalidad de nuestro LOAD'N'RUN; verás como nos vamos transformando para ser más amenos, más divertidos, más novedosos..., en una palabra: los mejores.
No lo olvides. Te esperamos en el quiosco o librería cada final de mes, ¡FELIZ AÑO 1986!

EDITA:
DUPLISON, S.A.
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Tel.: (93) 329 24 16

Director
José María Esteban
Director de publicidad
Pere Pérez
Supervisión técnica
Alex Lara
Maquetación y diseño
Eduard Benito
Secretaria de redacción
Laura Soler
Fotografía
Héctor Ibáñez
Ilustración
Josep María Beá, Damián Carulla, Gallardo, Manolo García, Mediavilla
Colaboradores
Kike Albareda, José Carrasco, Hermes Coll, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Juan Floriach, Josep Mas Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Cinta P. García, Pere Puig.
Corresponsales
Corrado Vantaggiato (Milán), Danielle Faulcau (París), Bill Boy (New York), Ber Watson (Londres)
Impresión
GRAFICAS MIBA
Ntra. Sra. de los Reyes, 9 - Barcelona
D.L. B-32.688/85
Fotocromos
TECFA
Pedro IV, 160 - Barcelona
CROMOHERMA
Calle del Angel, 10 - Barcelona
Fotocomposición
TYPEX, S.A.
Llansá, 37 - Barcelona
Distribuye
COEDIS, S.A.
Valencia, 245 - Barcelona

Se solicitará control O.J.D.

Correspondencia

Estimados amigos de LOAD'N'RUN:
Primeramente me gustaría saludaros y felicitaros, por la estupenda recopilación de juegos que estais haciendo.
Me he atrevido a escribiros estas líneas, porque resulta que en el número cuatro de L'N'R hay un juego que no me funciona que se llama «EN LA EDAD MEDIA».
Os explico a continuación como lo cargo:
Primero tecleo CLOAD, pongo el cassette en marcha y cuando sale OK. hago un RUN y se me queda bloqueado.
Me gustaría que me diérais una explicación de como se carga, o por el contrario, si es un defecto de la cinta qué debo hacer.

LUIS BENEYTO
Alicante

Querido Luis:
Vamos a intentar explicarte como debes cargar correctamente este juego, porque según lo que nos cuentas, no realizas correctamente la carga.
Hasta el OK lo haces bien, lo que pasa que una vez te sale el OK no debes parar el cassette si tienes conectado el hilo de control automático, cuando salga el OK el cassette se detendrá y cuando hagas un RUN y RETURN, se pondrá en marcha otra vez y dará unas cuantas vueltas más para finalizar la carga. Automáticamente el juego se te presentará en pantalla.
Saludos LOAD'N'RUN

Queridos amigos de LOAD'N'RUN:
En el número tres de vuestra revista, hay un juego que no hay forma de cargarlo, se trata de "La rana", cada vez que lo intento cargar me da un error de sintaxis diferente, y lo he probado ya un montón de veces.
Me gustaría que me diérais una solución al respecto.

FERNANDO ANDRES
La Coruña

Estimado amigo Fernando:
Según lo que nos cuentas en tu escrito, parece ser que el error podría estar en la lectura de tu cassette, pues si fuera el programa siempre te daría el error en la misma línea y no en una diferente cada vez. Mira de tocar un poco el tornillo del cabezal de lectura del cassette a ver si de esta manera logra entrar.
Si una vez has tocado el tornillo te sigue dando error, envíanos la cinta que nosotros gustosamente te la cambiaríamos por otra, que previamente habrá sido comprobada en nuestro laboratorio.
Saludos LOAD'N'RUN.

¡¡BUSCA TU PREMIO!!
Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. **¡¡Suerte!!**

Ilustración de Manolo García

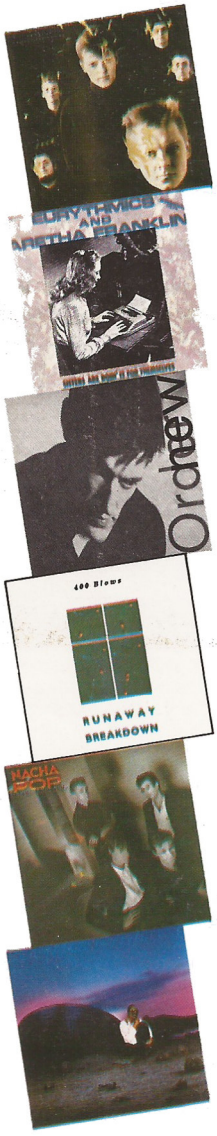
MANUEL GARCIA GARCIA es un curioso personaje bastante popular en los ambientes musicales. Es más conocido como cantante que como dibujante, pese a que se profesionalizó con anterioridad en esto último. Ha realizado dibujo publicitario y diseñado numerosas carátulas de discos, además de realizar ilustraciones de diversa índole e incluso cuadros de un buen nivel. Ha publicado tres LPs con grupos y discográficas distintos. El primero fue "Rápidos" con Los Rápidos, al que siguió "Rebuznos de amor" con Los Burros, y más recientemente "Cuando la pobreza entra por la puerta, el amor salta por la ventana" con El Ultimo de la Fila. En la actualidad prepara un nuevo disco y se rumorea que hará otro para el mercado británico. No por ello ha dejado de trabajar en el mundo del dibujo y la ilustración, que ha seguido considerando siempre como una auténtica vocación. Su creatividad ilustrativa favorece el desarrollo de su desbordante imaginación. Además de escribir canciones, cantar y dibujar, toca la batería, los teclados y es un buen actor.

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

Para cargar los programas que presentamos actuad de la siguiente forma:
Conectad el ordenador a la red eléctrica.
Comprobad que todas las conexiones son correctas, introducid la cassette en la grabadora, cuidad que la cinta esté rebobinada.
Cuando en la pantalla os aparezca el cursor, teclead la instrucción de carga que se indica en cada programa.
Inmediatamente poned en marcha la grabadora y automáticamente el ordenador procederá a cargar el programa.
Esperad a que la carga se haya completado para pulsar la tecla STOP de la grabadora.

Discos de Interés



A partir de ahora encontrarás cada mes en L'N'R una guía orientativa de las novedades discográficas más interesantes que se han puesto a la venta. Como podrás apreciar reseñamos los más significativos e incluimos una pequeña guía de recomendaciones, así mientras juegas podrás disfrutar también escuchando la música del momento.

EURYTHMICS AND ARETHA FRANKLIN: "Sisters are doin'it for themselves" (Maxi RCA).- Dos generaciones juntas para hacer un excelente rock de siempre. El maxi "Sisters are doin'it for themselves" es el clásico larga duración que puedes oir en cualquier momento y lugar.

MADNESS: "Mad not mad" (LP Virgin).- Ya estábamos como locos esperando ver aparecer este disco. Madness sorprendieron en sus orígenes con canciones sencillas y lo cierto es que su evolución no ha sido como muchos esperaban, lo que ha creado cierta polémica en torno a ellos.

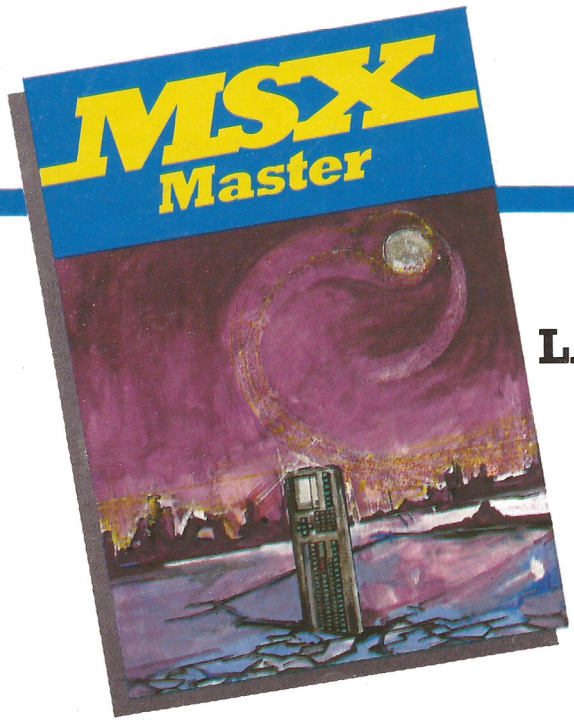
400 BLOWS: "Runaway breakdown" (Maxi D.R.O.).- Estamos ante un grupo que marca pauta. Su música parte de la base de un tecnopop bien instrumentado que hace mover tus instintos más electrizantes. Edward Beer es la cabeza pensante de este grupo, que está muy bien secundado en esta ocasión por Anthony Thorpe.

NEW ORDER: "Low-life" (LP Nuevos Medios).- Nos encontramos con este nuevo LP en el que se plasma toda la fuerza y sensibilidad que poseen New Order. Habían salido al mercado varios maxis de ellos, en los que ya se podían intuir grandes cosas, muy especialmente en el tema "The perfect kiss", incluido también en este LP.

NACHA POP: "Dibujos Animados" (LP Polydor).- Un disco nacional para completar esta sección. Sin duda de lo mejor que ha salido. Nacha Pop han sabido aprovechar los elogios de muchos consagrados para demostrar que aquí se hace buen pop.

STEVIE WONDER: "In square circle" (LP RCA).- Siempre que aparece el nombre de Stevie Wonder en algún apartado musical, es para alabar su trabajo. Este hombre consigue imponer la fuerza de su peculiar estilo, adaptándolo al momento. Más personal, por supuesto, que otros nombres como Michael Jackson o Lionel Richie.

Otros discos recomendados:
LP: DAVID BYRNE: "Música para que la rodilla juegue"; **PREFAB SPROUT:** "Steve McQueen"; **SIMPLE MINDS:** "Once upon a time"; **KID CREOLE AND THE COCONUTS:** "In praise of older women and other crimes"; **SADE:** "Promise"; **EL ULTIMO DE LA FILA:** "Cuando la pobreza entra por la puerta, el amor salta por la ventana"; **PROPAGANDA:** "A secret wish"; **LEVEL 42:** "A physical presence".



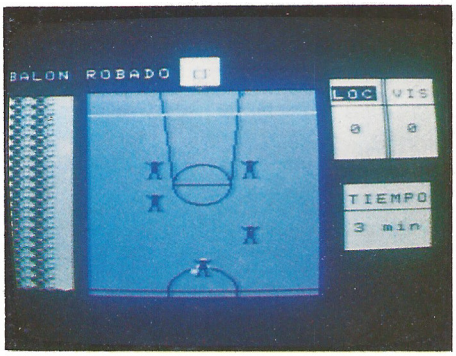
MSX Master

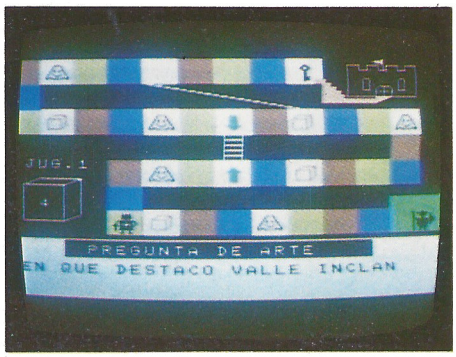
LA REVISTA QUE HACIA FALTA

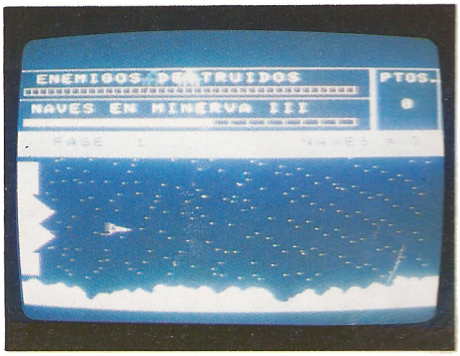
La revista que estabas esperando ya está lista. Se llama **MSX MASTER** y podrás encontrarla en todos los quioscos y librerías, además de las tiendas de informática. Todo lo que quieras saber sobre el MSX lo encontrarás en esta nueva publicación que marcará un hito en la historia de las revistas de informática.

PROXIMAMENTE A LA VENTA

Juega y Apr







BASKET-BALL

Para los que os guste el deporte, éste es un juego que os va a entusiasmar: se trata del baloncesto.
El juego está preparado para dos jugadores. Estros irán jugando alternativamente contra al gran equipo de LOAD'N'RUN. El jugador tendrá que irse moviendo por la "cancha", mediante el cursor o joystick, para hilvanar las mejores jugadas y esquivar al equipo contrario.
Para el lanzamiento a canasta basta pulsar la barra espaciadora.
Debeis tener presente que hay que ser muy hábil y rápido para esquivar a la defensa contraria, si no una y otra vez perdereis el balón.
Cuando el jugador tira o le roban el balón, pasa el turno al siguiente jugador. Esto se repetirá una y otra vez hasta que finalice el tiempo del partido; en este momento el jugador que haya obtenido más puntos será el vencedor.
Tenéis que recordar que cada canasta vale por dos puntos.
Sólo se podrá tirar a canasta si se ha sobrepasado la línea de tiro, la cual estará en diferentes posiciones dependiendo del nivel elegido.
Instrucción de carga: LOAD"CAS:",R
Programa realizado por LUIS ANTONIO MARTINEZ AMAGO.

SIR CAMELOT Y EL REY ARTURO

Esta vez nos trasladamos a la Edad Media, en la época del rey Arturo y sus caballeros, gracias a un juego que está previsto para dos jugadores; uno hará de Sir Camelot, y el otro de Rey Arturo.
El fin del juego es el siguiente: Sir Camelot y el Rey Arturo se han enamorado de la misma dama, que está cautiva en un castillo; se trata de ver quien de los dos es más rápido en rescatar a la dama. Para llegar hasta ella el camino será arduo y lleno de peligros y dificultades, puesto que te tendrás que enfrentar a fantasmas, responder preguntas sobre diferentes temas, etc.
Para poder entrar en el castillo, tienes que tener la llave en tu poder, y ésta deberás guardarla bien, pues es muy posible que en tu periplo por el bosque la pierdas. También deberás tener cuidado con el "dragón", pues si te pilla te destrozará.
Los movimientos se realizan alternativamente, tirando un dado; si se supera el obstáculo se sigue tirando; si no, tira el contrario.
Instrucción de carga: LOAD"CAS:",R
Programa realizado por LUIS ANTONIO MARTINEZ AMAGO

MINERVA III

Con este juego nos trasladamos al futuro y más concretamente al siglo XXI. El desarrollo consiste en que tú eres el piloto de Minerva III, un caza interespacial que defiende una estación de alimentación electrostática que tiene la Tierra en la base de Júpiter.
Durante tu pilotaje has descubierto a unas naves que se acercan con malas intenciones; aquí empieza la parte peligrosa de tu misión, ya que deberás abatir todas las naves que se acerquen a la estación, pues de no ser así, la tierra estaría en un grave peligro y al quedarse sin energía perdería su órbita.
El caza se pilota con el cursor y se dispara con la barra espaciadora.
Existen diferentes niveles de dificultad, para cuando seas un pilto experimentado.
Programa realizado por LUIS ANTONIO MARTINEZ AMAGO.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**
Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.
Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar.
Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**
Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:
LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos nº 36.099
08080 BARCELONA
¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

relato de ciencia-ficción

Piensa, después de Jugar

¡SEÑOR, LIBRANOS DE LA ESCLAVITUD!

By Joseph Louiston

Definitivamente, se había perdido. Palpó con sus doloridas manos su uniforme, acartonado por la nieve y el frío, en busca de otra píldora que le permitiera caminar un centenar de pasos más. No halló ninguna en la cajita que extrajo del bolsillo posterior de su maltratado pantalón, y furioso arrojó lejos de si el receptáculo que le había ido dando fuerzas para seguir. Conrad, estás listo —pensó— acabarás convertido en un carámbano. Intentó reanudar la marcha, pero le pareció como si miles de agujas se clavasen en sus ateridos miembros y, finalmente, sus músculos se negaron a obedecer. Se dejó caer sobre un tronco y, más asustado que convencido, dirigió por enésima vez su vista al cielo. Era inútil. Por aquella época del año, se hacía realmente difícil orientarse por las estrellas. Casi siempre había amenazadoras nubes cubriéndolo todo. A pesar de que sus ojos hacía horas que se habían acostumbrado a la penumbra, no conseguían penetrar en aquel cielo negro que le negaba las lucecitas que eran su salvación.

Bajó el rostro apesadumbrado e hizo un esfuerzo sobrehumano para no ceder al pánico que le iba invadiendo.

Hacía tan sólo unas horas que se había separado del resto del comando en misión de prácticas de supervivencia grado cero. Al principio le resultó fácil orientarse en medio del enorme bosque nevado, luego, todo se complicó. Aunque estaba en una excelente forma física, el intensísimo frío, unos treinta bajo cero, calculó, fue haciendo mella en su organismo; atenazando su cuerpo, haciendo que cada movimiento fuese un suplicio, robándole el aire de sus pulmones y sumergiéndolo en el peligroso sopor que le producía el cansancio cada vez mayor. Finalmente, el cielo se encapotó y el único resquicio de esperanza se cerró sobre su cabeza. Se puso en pie enérgicamente, intentando ahuyentar su pavor. Se frotó las manos entumecidas, mirando en derredor como si esperase que el mortecino resplandor de la nieve le indicara el camino correcto. Se estremeció al pensar en aquella famosa prueba, eran ya unos cuantos que se daban por desaparecidos.

Todo formaba parte de su entrenamiento como futuro trabajador en el espacio. Maldijo para sus adentros la hora en que se le ocurrió solicitar un puesto de técnico en una plataforma espacial, donde otros mortales estaban ya llevando a cabo los planes científicos del gobierno. Se reclutaban expertos para las plataformas —había doce en total, flotando por el sistema solar— y se les obligaba a pasar una serie de durísimas pruebas antes de ser aceptados. Conrad las había superado todas. Aquella era la última: Supervivencia, grado cero, en lo más intrincado de los bosques canadienses. Pertrechado con un magnífico equipo, armado con su pistola-laser y con un emisor-receptor y escasas provisiones, había transportado, a él y a tres hombres más, desde la nave nodriza hasta aquel infierno blanco. Después de que con voces enronquecidas se desearan suerte, cada uno tomó un rumbo distinto al de los demás e inició la penosa marcha por la nieve. Tenían que encontrase en el Punto Alfa, dos días después, a las 3 horas Tiempo Universal. La prueba no requería sólo fortaleza física y sentido de la orientación, se precisaban nervios de acero y un alto grado de intuición para sortear los peligros en solitario y no acabar en el fondo de una de las innumerables grietas que, disimuladas por la nieve, se abrirían bajo sus pies al menor descuido. Todos lo sabían y, sin embargo, trataban de imprimir un aire marcial a su lento caminar por la nieve, abriéndose paso sin cesar y con el único objetivo en sus mentes de sobrevivir y superar la prueba. Las compensaciones que significaba obtener la plaza de técnico en una plataforma espacial, bien valían todos los esfuerzos. Conrad empezó a sospechar que quizás no valía la pena morir por un trabajo. Tenía que haber intentado volver al punto Beta —lugar a donde te podías dirigir en caso de desistir y abandonar la prueba —cuando cayó por aquel terraplén y perdió su emisor-receptor durante la caída. No se había lastimado mucho, pero estaba algo magullado y la bolsa que contenía el emisor-receptor y gran parte de sus exiguas provisiones, se habían deslizado pendiente abajo hasta desaparecer de su vista. Entonces fue cuando cometió el error de seguir, en lugar de tratar de desandar lo andado.

Quizá fue su orgullo lo que le impulsó a continuar en liza o su tradicional terquedad ante las adversidades, lo cierto es que, a pesar de su franca desventaja y de lo expuesto de su situación, resolvió proseguir.

Ahora se arrepentía y comenzaba a sentir una inquietud creciente que le aceleraba el corazón. Si no lograba encontrar pronto el próximo punto de avituallamiento, se podía contar entre los muertos.

Esta idea martilleaba su cerebro y sus sienes latían dolorosamente y cada vez con más fuerza.

Empezó a notar que el aire le cortaba la laringe en cada inspiración y que sus pulmones parecían quebrase cuando penetraba la gélida corriente que su boca no lograba calentar. La vista se le nublaba por momentos y pataleaba con rabia para intentar recuperar el calor que inexorablemente se le escapaba de su cuerpo.

Oyó un ruido sordo a su derecha y, esforzando sus cansados ojos, logró vislumbrar algo de grandes dimensiones que se le venía encima. Horrorizado intentó eludir la embestida inútilmente y recibió un tremendo impacto que lo arrojó a varios metros y lo semisumergió en una masa de nieve, ramas, piedras y hielo. El alud lo había rozado por la parte lateral externa de la avalancha.

Conrad boqueó semiinconsciente, vio como una mano roja aparecía ante sus ojos y perdió el conocimiento.

Abrió los ojos y parpadeando fue acostumbrándose a la semipenumbra que lo envolvía. Lentamente fue recordando y se sobresaltó al comprobar que estaba vivo. No estaba demasiado seguro, pero creía estar vivo. Al menos parece que mi cabeza funciona, pensó. Intentó incorporarse para inspeccionar el lugar donde se hallaba, pero un agudo dolor en la espalda se lo impidió. Oyó entonces un sonido dulce, mezcla de música y cánticos y notó como un agradable calorcillo iba invandiéndole. La laxitud se volvió a apoderar de sus miembros y percibió un soplo suave en su frente. Instintivamente llevó su mano a la cabeza e hizo un enorme esfuerzo por abrir de nuevo sus ojos.

Lo que vió le reconfortó en sobremanera y le tranquilizó.

Delante de él, incorporado sobre su cuerpo y escudriñándole atentamente, había un anciano de rostro noble, ojos penetrantes y larga barba.

—¿Quién es usted? ¿Dónde estoy? ¿Qué ha pasado?

En anciano sonrió afablemente.

—Demasiadas preguntas de una sola vez. ¿Se encuentra mejor? Creo que lo peor ya ha pasado.

—¿Quiere decirme quén es usted y qué hago yo aquí?, insistió Conrad.

El hombre se giró sin responderle y se dirigió al fondo de la habitación. Con movimientos pausados extrajo de un pequeño armario de madera una botella y un vaso. Escanció algo de líquido en el vaso y aproximándose a Conrad se lo tendió con una mueca amistosa.

—Tenga. Beba, le hará bién.

Conrad aceptó de buen grado. Le vino a la mente el gratificante sabor del cogñac francés que guardaba celosamente en su taquilla, en la base.

Cuando el líquido se deslizó por su garganta, Conrad creyó morir de placer. Súbitamente, se percató que era el mismo sabor el que estaba paladeando. Su cara debía reflejar su perplejidad cuando miró al viejo, porque éste sonrió y le anticipó:

—Sí, tiene el bouquet del mejor cogñac francés.

Conrad siguió mirándolo con expresión aturdida.

—Pensé que era ese sabor el que le apetecería.

MANUEL GARCIA 79

Continuó el anciano, moviendo distraidamente las manos.

Se volvió sobre si mismo y hablando pausadamente mientras caminaba, empezó a alejarse del lecho.

—Usted me ha hecho unas preguntas y yo voy a contestarlas. Pero, antes, le ruego que haga un esfuerzo y que me siga a la estancia contigua. No tema, el dolor que sintió en la espalda, ya ha desaparecido. Nada le impide levantarse. Venga por favor.

La mano tendida del anciano le invitaba a hacer lo que le decía.

Conrad lo observó por el rabillo del ojo mientras se incorporaba. El viejo le esperaba en el umbral de la puerta y su mirada le incitaba a seguirle. Reparó en que su uniforme estaba como recién salido de la cadena de fabricación, cerró el dispositivo que hermetizaba el traje y se levantó decidido. Entonces se dio cuenta de que no sentía dolor alguno y que se notaba su cuerpo y su mente como jamás hubiera soñado. Era como si le hubiesen dado una sobredosis de píldoras como las que le proporcionaron antes de la prueba.

Pasaron juntos a la habitación donde ardía un fuego en un hogar. Unicamente las llamas iluminaban la estancia. El mobiliario de la pieza era de madera, tosco y a la vez confortable, típico de los refugios de alta montaña que había existido en el siglo XX.

Conrad quedó un tanto sorprendido por lo anacrónico del lugar, pero consiguió disimular su sorpresa.

El viejo acercó dos taburetes de madera al fuego y le hizo un ademán para que se sentara. Luego, con aire solemne se dirigió a su acompañante con voz firme pero dulce.

—Conrad, le he elegido a usted para que haga un gran servicio a sus semejantes...

El joven intentó balbucear, atónito, una pregunta:

—¿Cómo... cómo... sabe... ?

—No es el momento de explicárselo —le atajó el viejo— lo que tengo que decirle es muy importante. De modo que no me interrumpa y escuche con atención. Dentro de muy poco, estará usted rumbo a la plataforma Júpiter y debe recordar exactamente cuanto le diga.

Conrad sintió que se le helaba la sangre en las venas. Nadie, excepto el Alto Mando y los componentes del comando, sabía de la existencia de la Plataforma Júpiter. Ni siquiera aquellos que habían sido rechazados supieron jamás para qué proyecto iban a ser seleccionados. Sólo poco tiempo antes de iniciar la prueba, fueron informador de que los que la superaran serían embarcados de inmediato hacia la Plataforma Júpiter, de nueva creación y considerada un alto secreto.

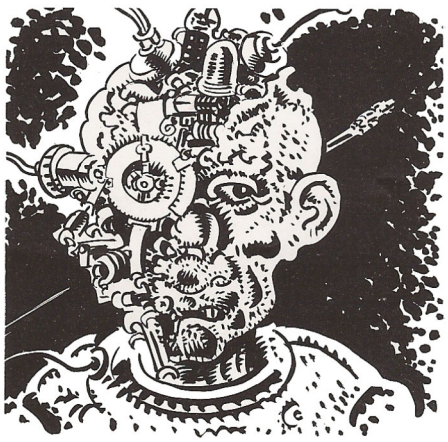


Ilustración: MEDIAVILLA

El anciano pareció adivinar sus pensamientos y alzando una mano con gesto tranquilizador, siguió su discurso.

—La Plataforma Júpiter ha sido creada para llevar a cabo un experimento tan secreto que sólo algunos privilegiados saben dónde está. Aunque le puedo asegurar que casi nadie sabe para qué va a servir. No viene al caso ahora que le diga cómo sé todo ésto. No tenemos demasiado tiempo y tengo que explicarle, de manera que Ud. lo entienda, lo que debe hacer.

Conrad se removió inquieto en su asiento y el viejo prosiguió.

En la Plataforma Júpiter se va a instalar un laboratorio médico, acondicionado con la técnica más avanzada. En ese laboratorio, está previsto que se realice la operación más delicada que haya efectuado jamás un cirujano convencional ni robotizado.

El joven se percató de que las palabras del anciano sonaban como fuera de escena en el marco donde se hallaban ambos, pero siguió prestando atención.

—Usted será designado para dirigir el delicado soporte electromecánico que intervendrá en la operación.

—¿Pero de qué me habla?

—Déjeme terminar: esa operación consistirá en el transplante de un cerebro humano a un robot de la serie W- Y98 que, como sabe, se están perfeccionando a marchas forzadas. La finalidad es la de conseguir un ser híbrido que sea prácticamente inmortal. El cerebro detendrá su proceso de envejecimiento mediante los impulsos energéticos que recibirá del robot y éste es, de hecho, eterno, ya que autogenera su propia energía. Si esa operación se lleva a cabo, los resultados serán tan monstruosos que nadie puede imaginarlos. Pero yo se lo que ocurriría y por eso le pido su colaboración.

—¿Y qué quiere que haga? —Preguntó Conrad desconcertado.

—Que, una vez esté usted en la Plataforma, la destruya. Eses experimento no debe hacerse en forma alguna.

El joven se alzó violentamente de su asiento e increpó con incredulidad al viejo.

—¿Quiere que yo destruya la Plataforma? ¿Está loco? ¿Pero quién es usted?

Con una mirada conmiserativa, el anciano se levantó a su vez y le espetó:

—Poco importa quien soy, sino qué es lo que le estoy pidiendo. Le ruego que me considere amigo y que me crea cuando le digo que sólo intento salvar al hombre de la esclavitud.

Conrad se sorprendió a sí mismo con la boca abierta, agotada su capacidad de comprensión. Notó como la sensación de bienestar le abandonaba y que sus sienes volvían a latir furiosamente. Antes de perder la visión de su entorno, oyó de nuevo al anciano que le hablaba, casi susurrando.

—Recuérdelo. Busque la falla en el fuselaje de la Plataforma y destrúyala. Póngase a salvo y no intente comprender. El tiempo traerá a su mente las respuestas. Ahora debe creerme y hacer cuanto le he dicho. Adiós, amigo. Buen viaje.

El haz del láser se movía con milimétrica precisión.

Aunque la tensión y los nervios del momento le hacían sudar, Conrad dirigía con firmeza los mandos de la máquina.

Allá abajo, como inmerso en un foso aséptico de blancas paredes de metal, estaban los actores de la comedia.

Un hombre de mediana edad, tumbado en una losa blanca, con la cabeza rapada y el cuerpo lleno de cables que le conectaban a un inmenso panel de la pared, donde se controlaban sus constantes y donde una computadora estaba lista para decidir el momento propicio para empezar. A su lado yacía el último modelo del robot W-Y98, brillante y quieto, con una configuración semejante a la del hombre pero infinitamente más poderoso y sin taras genéticas, dispuesto a recibir en su cavidad craneal el cerebro del humano.

Conrad recordó fugazmente su experiencia. Hacía dos años que había tenido el encuentro con el enigmático anciano. Cuando lo recuperaron los equipos de rescate no mencionó nada a nadie. Se enteró entonces que sus tres compañeros había perecido. Durante los largos meses que duró su viaje a la Plataforma Júpiter, revivió mil veces lo ocurrido en el bosque y algo en su interior le decía que el viejo tenía razón.

Sin embargo, cuando llegó a la Plataforma, no fue capaz de destruirla, a pesar de que su preparación técnica pronto le facilitó el hallazgo de la falla mencionada por el viejo. Mantuvo una fuerte lucha interna y cuando aún no había adoptado una postura definida, le informaron de que al día siguiente se realizaría el experimento.

Notó como temblaban sus manos y las palabras del anciano resonaron en su mente:

— Será un ser híbrido, prácticamente omnipotente, que además se potenciará a sí mismo. Su capacidad crecerá de forma ilimitada y luego creará otras criaturas semejantes a él. Debe usted impedirlo. Debe usted salvar a la humanidad de la más espantosa de las tiranías...

El comandante Conrad secó el sudor de su frente.

Las miradas de todos los subalternos estaban fijas en él.

No en vano había sido ascendido y premiado con un puesto en el Consejo por sus méritos... Cerró los ojos y permitió que la primera clavija se deslizase entre sus dedos. El láser empezó a zumbar y en su trayectoria empezó a marcar el cráneo rapado una incisión larga, profunda y rojiza.

El experimento había comenzado...

ende

ORDEN ALFABETICO

Seguramente muchos de vosotros que empezáis a hacer vuestros primeros pinitos en programación y tengáis hecho algún programa de ficheros os habréis preguntado en algún momento cómo hacer para ordenarlas por orden alfabético toda una serie de fichas.
Con este programa os será muy sencillo ordenar cualquier tipo de ficheros, a la vez que es aplicable a cualquier programa realizado por vosotros.
Un programa apto para todo el mundo. En definitiva, todos dependemos en cierto modo del orden alfabético para muchas cosas.
Programa realizado por PERE PUIG.

GEOGRAFIA ESPAÑOLA

Con este programa y otros que iremos editando, os queremos acercar al mundo de la Geografía y a todos los fascinantes temas que la conforman. Con este primer capítulo estudiaremos la geografía española, y más concretamente las ciudades españolas. Después de habéroslas estudiado bien, el ordenador hará en este caso de profesor y os hará una serie de preguntas sobre todos los temas tratados.
Para ponerte al día en nuestra geografía, aquí tienes el programa ideal.
Programa realizado por PERE PUIG.

CALCULO ELECTRONICO

Continuando con nuestras utilidades didácticas, os presentamos un programa que será de gran utilidad para los aficionados a la electrónica.
Utilizando las principales fórmulas de cálculo electrónico, podrás averiguar un sinfín de datos, por ejemplo:
— Intensidad máxima que soporta un fusible.
— Watios de consumo de un aparato eléctrico.
— Resistencia de una bombilla.
— Etc...
Un porgrama que no sólo le será útil a los "electrónicos", sino que también tiene aplicaciones para los estudiantes.
Programa realizado por PERE PUIG.

Video Copy

EL PROGRAMA

```
10 CLEAR 200, 61199!
20 DEFUSRO = 61200!
30 GOSUB 65015' data L/M En RAM
40 '** EJEMPLO **
50 SCREEN2
60 FOR N=1 TO 94 STEP4
70 CIRCLE (N,N), N: NEXT
80 GOSUB 65005' copy-video
90 STOP
65000 '****************************
65001 '* SUBRUTINA COPY-VIDEO
65002 '* BY
65003 '* ORIGINAL SOFT.
65004 '****************************
65005 LPRINTCHR$(27)+"B": FOR N = 0 TO 614
3 STEP 256
65006 POKE 61201!, N-INT (N/256)*256:POKE
61202!, INT (N/256): POKE 61670!, 0:POKE 616
72!, 217:POKE 61673!,239
65007 A=USR0(A)
65008 LPRINTCHR$(27); "S"; "0256";
65009 FOR N1=61401! TO 61655!:B=PEEK(N1)
:IFB=9 THEN B=8
65010 LPRINT CHR$(B);:NEXT N1
65011 B=PEEK(61656!):IFB=8 THEN B=8
65012 LPRINT CHR$(B):NEXTN
65013 LPRINT CHR$(27);"A":RETURN
65014 '****** DATI L/M **********
65015 DATA 21,00,00,11,D9,EF,01,00,01,CD
,59,00,3A,E6,F0,3C,FE,21,C8,32,E6,F0,CD,
4D,EF,CD,3C,EF,CD,31,EF,18,EB,06,08,DD,2
3,10,FC,DD,22,E8,F0,C9,21,DC
65016 DATA F0,DD,22,EA,F0,ED,5B,EA,F0,01
,08,00,ED,B0,C9,DD,2A,E8,F0,21,DC,F0,CD,
80,EF,06,07,DD,CB,00,26,DD,CB,01,26,DD,C
B,02,26,DD,CB,03,26,DD,CB,04
65017 DATA 26,DD,CB,05,26,DD,CB,06,26,DD
,CB,07,26,23,CD,80,EF,10,DA,C9,AF,DD,CB,
00,7E,28,02,CB,C7,DD,CB,01,7E,28,02,CB,C
F, DD,CB,02,7E,28,02,CB,D7,DD
65018 DATA CB,03,7E,28,02,6B,DF,DD,CB,04
,7E,28,02,CB,E7,DD,CB,05,7E,28,02,CB,EF,
DD,CB,06,7E,28,02,CB,F7,DD,CB,07,7E,28,0
2,CB,FF,77,C9
65019 RESTORE 65015:FOR N=61200! TO 6137
8!: READ A:POKE N,VAL("&H"+A$):NEXT:RETU
RN
```

```
EF69 DDCB0426 0330          SLA  (IX+4)
EF6D DDCB0526 0340          SLA  (IX+5)
EF71 DDCB0626 0350          SLA  (IX+6)
EF75 DDCB0726 0360          SLA  (IX+7)
EF79 23       0370          INC  HL
EF7A CD80EF   0380          CALL ROTAT
EF7D 10DA     0390          DJNZ BYT8
EF7F C9       0400          RET
EF80 AF       0410 ROTAT    XOR  A
EF81 DDCB007E 0420          BIT  7,(IX+0)
EF85 2802     0430          JR   Z,C1
EF87 CBC7     0440          SET  0,A
EF89 DDCB017E 0450 C1       BIT  7,(IX+1)
EF8D 2802     0460          JR   Z,C2
EF8F CBCF     0470          SET  1,A
EF91 DDCB027E 0480 C2       BIT  7,(IX+2)
EF95 2802     0490          JR   Z,C3
EF97 CBD7     0500          SET  2,A
EF99 DDCB037E 0510 C3       BIT  7,(IX+3)
EF9D 2802     0520          JR   Z,C4
EF9F CBDF     0530          SET  3,A
EFA1 DDCB047E 0540 C4       BIT  7,(IX+4)
EFA5 2802     0550          JR   Z,C5
EFA7 CBE7     0560          SET  4,A
EFA9 DDCB057E 0570 C5       BIT  7,(IX+5)
EFAD 2802     0580          JR   Z,C6
EFAF CBEF     0590          SET  5,A
EFB1 DDCB067E 0600 C6       BIT  7,(IX+6)
EFB5 2802     0610          JR   Z,C7
EFB7 CBF7     0620          SET  6,A
EFB9 DDCB077E 0630 C7       BIT  7,(IX+7)
EFBD 2802     0640          JR   Z,C8
EFBF CBFF     0650          SET  7,A
EFC1 77       0660 C8       LD   (HL),A
EFC2 C9       0670          RET
F0E8          0680 BUFF     EQU  61672
F0E6          0690 START    EQU  61670
F0DC          0700 BUFS     EQU  61660
F0EA          0705 STAR     EQU  61674
              0710          END
```

Video Copy

Este mes interrumpimos el cursillo de BASIC-MSX, para intercalaros un artículo de Software. Esperamos que esta pequeña pausa os sirva para repasar las lecciones anteriores. Os recordamos también que estamos a vuestra disposición para contestaros a todas las dudas que tengais sobre el cursillo.

Cuando se hable de calculadoras no se puede olvidar uno de los argumentos más interesantes de la informática:

La Eidomática.

Los ordenadores MSX tienen una buena resolución gráfica (256*192 puntos) y además poseen una serie de órdenes, muy potentes, que permiten realizar sofisticados diseños. Desgraciadamente falta en el lenguaje MSX-Basic la instrucción de copia sobre la impresión de la pantalla. Nosotros hemos conseguido realizar un breve programa que admite hacer una copia de la pantalla, en el modo gráfico 1, sobre la impresión.

Antes de pasar a describir el programa propiamente dicho, es necesario precisaros algunas cosas con respecto a la gestión de la pantalla y de la impresión. Cada ordenador MSX posee 16K de RAM dedicados exclusivamente a las informaciones sobre la pantalla. En el modo gráfico 1 (Screen 2) la memoria de pantalla viene repartida en diversas tablas. No vamos a describir cada tabla, sólo nos limitaremos a tratar aquella dedicada a los perfiles.

TABLA DE PERFILES

El video en Screen 2 está formado de 32 caracteres para 24 líneas.

Cada caracter está constituido de 8 bytes.

La tabla de los perfiles contiene los 768 caracteres (32 caracteres dispuestos sobre 24 líneas), uno detrás del otro, por un total de 6144 bytes.

Cuando entramos en Screen 2 y diseñamos por ejemplo una circunferencia o un rectángulo, el ordenador modifica el contenido de los bytes en la tabla de los perfiles.

De esta manera nuestra circunferencia está diseñada sobre la pantalla como un mosaico de más caracteres definidos, conforme al diseño. Los bytes de la tabla de los perfiles son dispuestos de la siguiente manera: los ocho primeros forman el primer caracter de la primera línea, los 256 primeros constituyen los 32 caracteres de la primera línea y así sucesivamente.

MSX PRINTER Y GRAFICA

La impresora MSX, 40 ó 80 columnas puede imprimir la línea gráfica, constituida por un byte definido por el usuario.

Veamos ahora, como realizar lo que hemos explicado.

Para poder imprimir un caracter por nosotros definido debemos enviar a la impresora los 8 bytes que lo definen; pero a diferencia de la memoria, los bytes deben ser especificados según el perfil vertical y no horizontal. Veamos un ejemplo: El caracter es definido horizontalmente por los siguientes bytes:

00100000
00100000
00100000
00000000
00000000
00100000
00000000

Si lo queremos imprimir como caracter definido por nosotros debemos mandar a la impresora los siguientes 8 bytes:

00000000
00000000
01001111
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000

Antes de mandar los 8 bytes es necesario advertir a la impresora que se quiere entrar en el modo gráfico con la instrucción:

PRINT CHR$ (27; "S"; "0008";

El "0008" se emplea para indicar que los próximos 8 bytes que serán enviados a la impresora servían para la impresión gráfica. O sea seguirá una instrucción del tipo:

FOR N = 1 TO 8: LPRINT
CHR$ (U(N)); : NEXT

Donde se supone que el vector VO contenga los valores de los 8 bytes.

LA SOLUCION DEL PROBLEMA

Vamos ahora a resolver el problema de la copia de la imagen sobre la impresora.

Deberemos coger los bloques de 32 caracteres que constituyen la línea de la pantalla; sucesivamente crear 256 nuevos valores (256 bytes = 1 línea), aprovechados del perfil vertical del caracter, y finalmente enviarlos a la impresora. Si no fuese por la cantidad de datos a tratar (49152 bytes) el problema podría ser resuelto con un simple programa Basic, pero vista la lentitud de la elaboración hemos pensado en introducir un pequeño programa en lenguaje máquina que acelerar los cálculos. Con esta última versión el programa efectúa la copia en cerca de dos minutos.

EL LISTADO

Como observareis el listado es breve, ahora pasamos a comentarlo:

Líneas 10-30: se predispone el espacio en memoria (CLEAR) para poder memorizar el programa en L/M y los datos a administrar; para finalizar se llama la subrutina que carga en memoria el L/M.

Líneas 50-90: aquí está un ejemplo en Screen 2 65005-65013: es la parte del programa BASIC que extrae los bloques de 256 bytes a partir de la dirección 61401, los datos de la memoria video del programa en L/M y la manda a la impresora.

La instrucción LPRINT chr$ (27); "A" (línea 65013) reestablece la línea feed por la impresión del texto.

65015-65019: es el corazón del programa; en la DATA son memorizados los cógidos de las instrucciones en L/M.

Estos valores serán transferidos a partir de la situación 61401.

Y aquí termina este artículo, ahora sólo teneis que subiros las mangas y cargarlo rápidamente en vuestro MSX, esta nueva utilidad será de mucha ayuda en vuestros programas.

Desde aquí os recordamos que nuestros técnicos examinarán cualquier programa vuestro que llegue a nuestra redacción, para el segundo Gran Concurso de Programadores LOAD'N'RUN.

Ultimas Noticias

Como habeis podido observar hay notables cambios en LOAD'N'RUN, esta ampliación ha sido sólo un primer paso al que seguirán otros. Para ello esperamos vuestras sugerencias. También habreis podido observar que ya se empiezan a publicar los programas ganadores del **1er Concurso Nacional de Programas de L'N'R,** al mismo tiempo que se ha puesto en marcha el 2º CONCURSO, en el que lógicamente esperamos contar con tu participación. No lo dudes y empieza a trabajar tu propio programa, con el que podrás ganar excelentes premios. Hay mucho dinero en juego. Para los que sois aficionados a la literatura y os sentís capaces de escribir vuestro propio relato de ciencia-ficción os ofrecemos una oportunidad para publicarlo, ya que en el reverso de nuestro póster, siempre habrá un relato, que esperamos escribais vosotros mismos. Por supuesto, se hará una selección muy metódica, así que agudiza tu ingenio, porque además de ver publicado tu relato, tendrás la oportunidad de recibir un buen regalo compensatorio.
Y seguimos con el capítulo de regalos. En los cassettes hay sorpresa, así que busca bien y podrás encontrarte con un buen regalo.
Otro regalo previsto es el chandal de Happy Baloon para nuestros nuevos suscriptores.
LOAD'N'RUN, en definitiva, ha entrado en una nueva etapa y venimos dispuestos a tirar la casa por la ventana. Miles de regalos y la revista mejorada. Este es sólo el comienzo de la nueva etapa. Os prometemos que vamos a ir a más, mejorando contenido, abriendo nuevas secciones, dando más premios y todo lo que haga falta. Para conseguir todo esto, tú eres fundamental, por eso escríbenos y, en caso de no ser suscriptor, no olvides la cita que tenemos cada mes en el quiosco o librería. En cualquier caso, esperamos ansiosos tus cartas, dándonos sugerencias, o consultándonos cualquier problema que se te haya presentado con tu ordenador.

¡¡ATENCION!!
Te proponemos un reto.
Tal como habrás vsito, al reverso de nuestro póster central, hay un relato de Ciencia-Ficción.
¿Eres capaz de igualarlo o mejorarlo?
Si tu creación es lo suficientemente original, te lo publicaremos en nuestra revista. Remítenos tus cuentos escritos en un máximo de siete hojas, tamaño holandés, a doble espacio y escritos a máquina.
Adjunta tus datos personales, nombre, dirección completa, teléfono... y envíalo a:
LOAD'N'RUN RELATOS
Apartado de correos 36.099
08080 BARCELONA

Suscríbete Ahora

Te regalamos este Chandal

No pierdas la ocasión de conseguir un magnífico chandal HAPPY BALOON con distintivo de los equipos de la NBA. Para conseguirlo sólo tienes que suscribirte este mes a la revista de LOAD'N'RUN, que además te ofrece los mejores juegos y utilidades de Europa.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por ***9.475*** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.

Deseo suscribirme a L'N'R ***MSX*** *a partir del número*
El importe lo haré efectivo mediante:
☐ *GIRO POSTAL N.º*
☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____
_____
Domicilio _____
Teléfono _____
Población _____
Código Postal _____
Provincia _____
Fecha _____ ***Firma***

SPORT wear

SPORTWEAR
AMERICAN LINE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PASAND, S.A.
Aribau, 46 Tels. (93) 323 59 59 - 323 58 27
08011 Barcelona

NFL Officially Licensed Product

HAPPY BALOON

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUORNICO@GMAIL.COM